#SAYPOURLISPOR

MARS 2016

LE FANZINE DE LORRAINE E-SPORT

L'EVOLUTION DU MOBA

Tmnath a mené l'enquête et vous montre l'historique.

SVART'S RUBRIQUE

Du sexisme dans les jeux vidéo ? On ne savait pas... Svarthert balance les dossiers !

+ NOTRE DISCORD PRÉFÉRÉ

Vous pouvez même le découper pour l'afficher chez **vous !**

LE TEST DU PRÉSIDENT

Il a faim... d'informations !

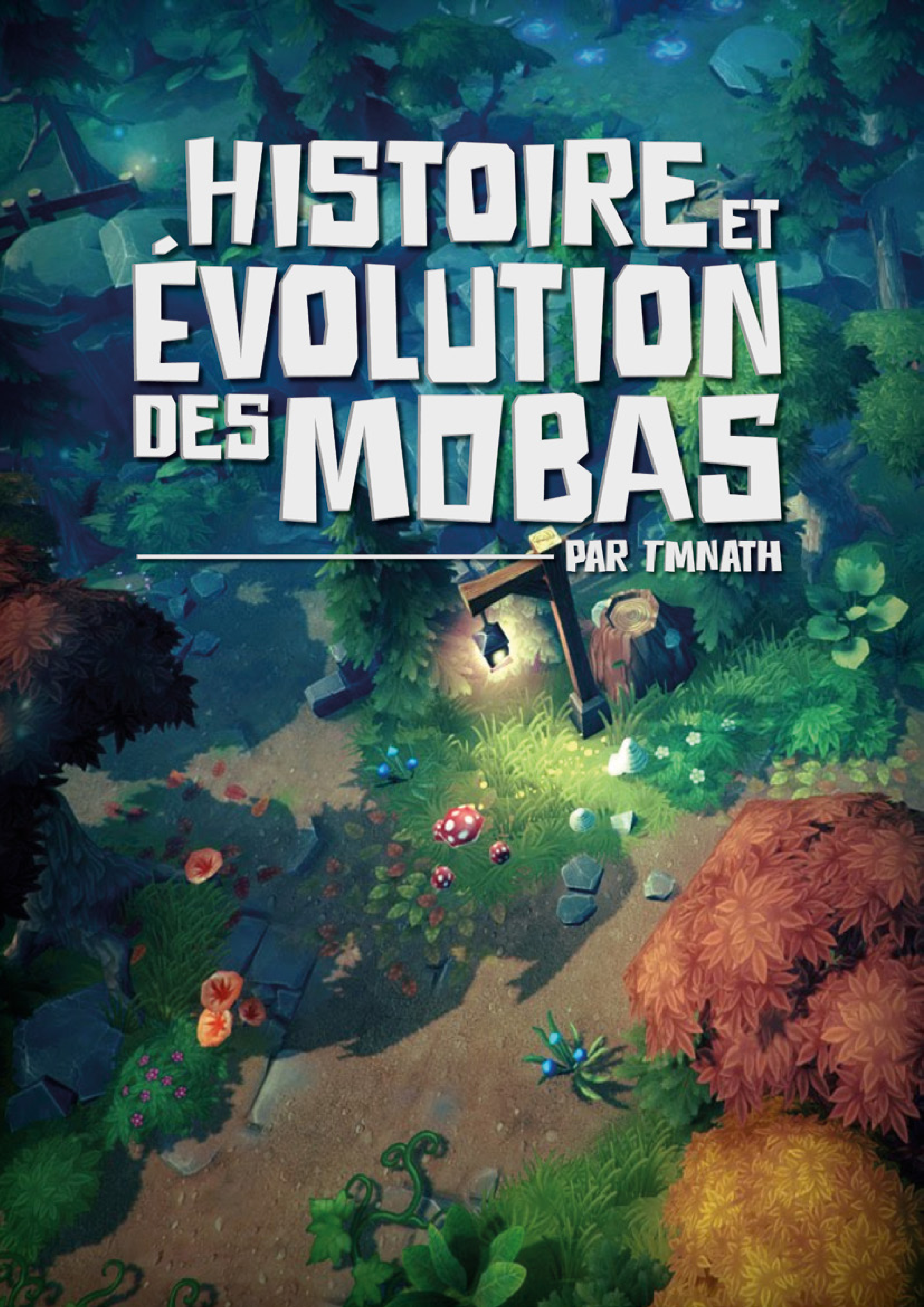
HOROSCOPE DU GAMER

Que vous réserve l'avenir du gaming ?

MAGAZINE N°1

Auprès du STAFF Lorraine E-Sport




HISTOIRE ET
ÉVOLUTION
DES MOBAS
PAR TMNATH

A moins que vous ne viviez dans une grotte, le terme "MOBA", pour le meilleur ou pour le pire, ne vous est pas totalement inconnu. Ce fantastique acronyme, qui signifie "Multiplayer Online Battle Arena", est le sujet de nombreux débats passionants comme "ça s'appelle un ARTS (Action Real Time Strategy) sale bâtard" ou "personnellement, je préfère ASS-FAGGOTS (Aeon of Strife Style Fortress Assault Game Going On Two Sides)".

En dehors de ces discussions intellectuelles fort amusantes sur la sémantique, le genre du MOBA est devenu un pillier inévitable du jeu vidéo multijoueur en ligne. Le principe peut être résumé rapidement comme étant un MMORPG à cinq contre cinq en accéléré sur une carte fermée, avec le même grind chiant pour engranger du flouze, et des combats en JcJ plus ou moins équilibrés en fonction du choix de votre personnage et de votre capacité à optimiser le-dit grind.





DOTA 1, en 2003

Le leader du milieu,
League of Legends (LoL), a démocratisé en 2009 un genre qui se cantonnait jusque là à un mod de Warcraft 3 («DotA», à partir de 2003). Le succès de LoL repose sur le fait que Riot Games, son développeur, ait réussi à populariser un genre en en simplifant les mécaniques et l'esthétique, marquant de par son succès fulgurant (4 millions de joueurs quotidiens en 2011, 27 millions début 2014) le début de la course aux MOBAs ; une course qui encore aujourd'hui n'est pas tout à fait terminée.

2010 marquera l'apparition de celui qui s'assurera, lentement mais sûrement, la deuxième place :

DOTA 2

DotA premier du nom étant à l'origine du genre traité dans cet article, sa suite était attendue au tournant, surtout après que l'un de ses développeurs soit parti chez VALVe (développeur de, entre autres, Counter-Strike) pour bosser dessus. En proposant un modèle économique et des mécaniques un peu différents, le jeu a réussi à grignoter un peu l'empire de Riot, avec un tranquille petit million de joueurs simultanés début 2015.





League of Legends, en 2014



Pour le reste des jeux du genre, tout est soudain plus compliqué. Enormément de développeurs ont rapidement pris le train en marche, causant l'arrivée de clones plus ou moins bons qui ont pululé sur la scène entre 2010 et 2014. Ceux qui ne s'éloignaient pas assez de leurs aînés ont très vite déchanté :

- **Heroes of Newerth (2010 – ci-contre)** : Le succès modéré et l'excellent design de certains héros n'ont été pas suffisants pour conserver un public sur la durée, surtout après la sortie de patchs controversés qui ont fini par tuer le jeu à petit feu.

- **Avalon Heroes (2010)** : S'inspirant fortement de DotA premier du nom, le jeu s'est finalement éteint en 2013, faute de joueurs.

- **Dawngate (2014)** : Après une beta décevante, Electronic Arts décide d'interrompre le projet fin 2014.



Heroes of Newerth, en 2010

D'autres, plus ingénieux et peut-être surtout désireux de ne pas finir sur la pile de cadavres, ont ajouté leur propre sauce à la recette, leur permettant de survivre la ruée vers l'or.

- **Smite (2014 – ci-contre)** : Développé par Hi-Rez Studios, il prend le parti de passer le jeu à la troisième personne. Possédant des héros basés sur les dieux des différentes mythologies, le jeu est épaulé par un studio solide, et a récemment décerné 1.3 millions de dollars à l'équipe qui a gagné le premier championnat du monde.

- **Heroes of the Storm (2015)** : Blizzard, développeur de Warcraft 3 (dont DotA est issu), rejoint tardivement les rangs du MOBA. Le jeu s'éloigne sensiblement de la formule classique (disparition de la monnaie, point d'expériences partagés) pour tenter de se faire une place, et garde encore aujourd'hui une playerbase relativement conséquente.



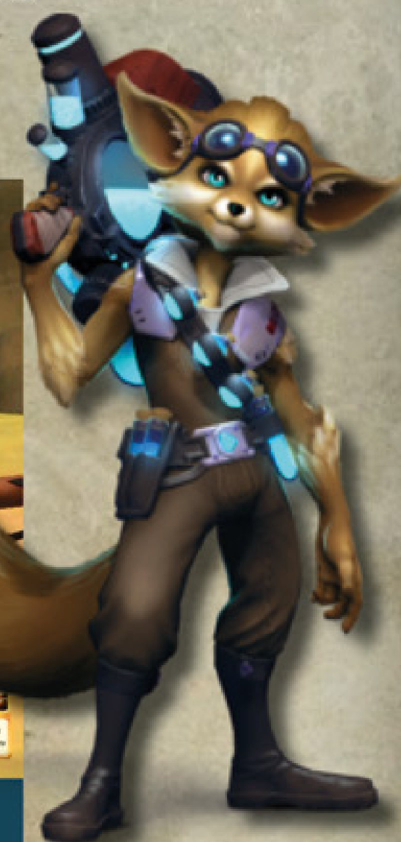


Smite, en 2014

Récemment, l'industrie du jeu vidéo s'est tourné vers des terres plus vertes, délaissant le MOBA pour se tourner vers le lointain FPS multijoueur clone de Team Fortress 2, après que Blizzard ait déchaîné les enfers avec l'annonce d'Overwatch. On se retrouve donc avec des titres qui ont le cul entre deux chaises, certains développeurs étant encore trop frileux pour abandonner totalement le système des MOBAs.



Paladins, en 2016



- **Paladins**, par Hi-Rez Studios, subit actuellement une lente évolution. Les mécaniques d'ARTS sont petit à petit rafinées pour laisser plus de place au shoot pur et dur.

- **Paragon**, d'Epic Games, se veut comme un poids lourd, avec ses graphismes rappelant ce qui se fait de mieux du côté du dernier Unreal Tourament. Actuellement en alpha, il n'oublie pas de faire la part belle aux sensations de beat them all, et est bien parti pour dégommer Smite.

- **Gigantic,** dont la sortie est prévue pour 2016, centre son système de jeu autour d'un gardien gigantesque qu'il faudra défendre. Il emprunte lui aussi les codes du shooter à la troisième personne et un style graphique bien à lui.

A moins de la sortie prochaine d'un jeu qui révolutionnerait le genre, ***League of Legends*** et ***DOTA 2*** sont bien partis pour en demeurer les pilliers. Il va être très difficile de les détrôner, mais il sera en revanche intéressant de suivre leur évolution dans les prochaines années. C'est là la vraie question que beaucoup se posent : le MOBA est-il une mode - qui durerait tout de même depuis plus 6 ans - ou un genre de jeux multijoueurs qui est là pour durer ? ***Starcraft 2*** n'ayant pas réussi à atteindre le succès escompté, le MOBA peut-il être vu comme une évolution logique du jeu de stratégie en temps réel ? Il repose moins sur le concept de one-man-army, et une équipe de 5 joueurs est bien plus vendeuse dans le milieu de l'e-sport (facteur indéniable de croissance pour ces jeux). Une grande partie du futur de l'e-sport repose sur ces communautés de joueurs et sur leur fidélité à un genre de jeu qui ne semble pas prêt de s'essoufler.



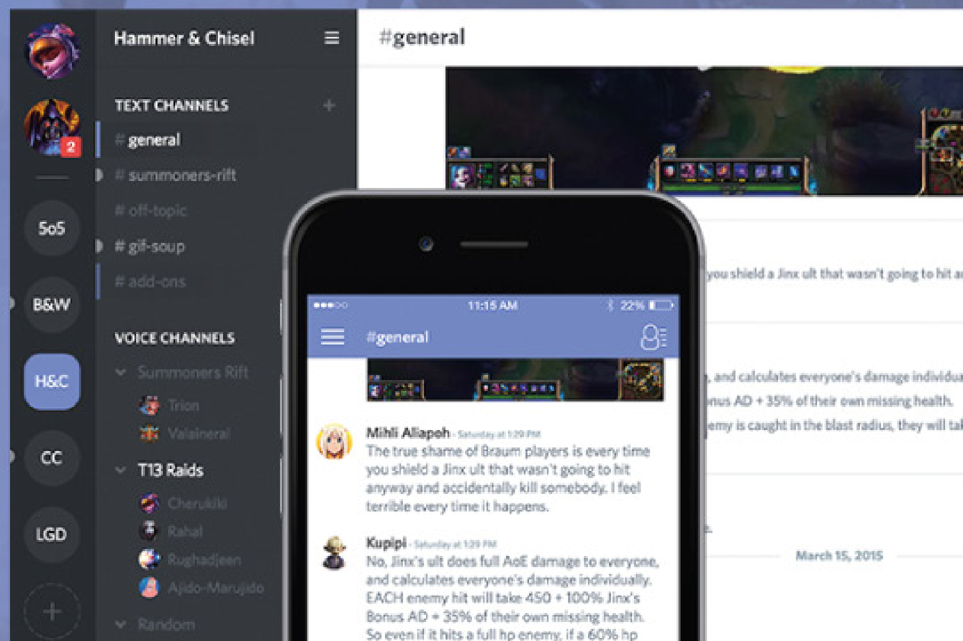
VENEZ NOUS REJOINDRE !

discord.lorraineesport.fr



DISCORD

FREE VOICE AND TEXT CHAT FOR GAMERS







LA PLACE DES FEMMES DANS LES JEUX

ET SUR LA SCÈNE E-SPORT DE BLIZZARD

PAR SVARTHERT



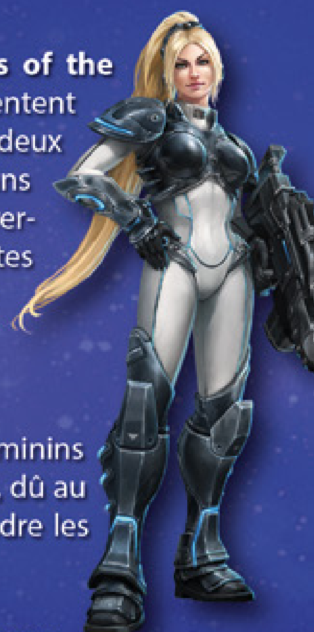


Il est désormais loin le temps où le gaming était un loisir réservé à la gente masculine. Même si certaines idées reçues persistent, nous avons eu bien des personnages féminins charismatiques et des joueuses talentueuses depuis l'apparition des premières héroïnes de jeux vidéo et de l'entrée des dames au sein de la scène compétitive.

C'est tout particulièrement sur les jeux de la société Blizzard que nous allons nous attarder ici, principalement connus pour leur MMORPG **World of Warcraft**, mais également d'autres jeux tels que **Diablo 3**, Starcraft 2 et Hearthstone. Comme beaucoup d'éditeur de jeux, Blizzard a souhaité faire patte blanche lors de la sortie de son MMO en affichant une réelle volonté de rendre l'univers égal pour les hommes et les femmes, tant sur le plan des joueurs que celui de l'univers, si bien qu'aucune race n'a de restriction de genre (orques et trollesses étant par exemple dépeintes comme telles).


Azuka Bladefurry première chef de clan au sein de la Horde de Fer

Hélas cette bonne volonté n'a pas été poussée jusqu'au bout, car sur les 8 races du jeu jouables de base, seules deux d'entre elles étaient dirigées par des femmes, ce qui n'a guère été amélioré depuis. Blizzard a même fait des elfes de la nuit un peuple matriarcal, avant de finalement gommer complètement cette particularité.



La situation s'est reproduite récemment. Dans **Heroes of the Storm**, l'ensemble des personnages féminins ne représentent que 25% de ceux jouables. Pour Hearthstone, seulement deux personnages féminins sont jouables pour 7 hommes, sans parler de la roulette s'affichant lors de la recherche d'adversaire, où les deux seules dénominations féminines présentes se trouvent être « la bimbo bombasse » et « la cruche de service », pas des plus flatteurs vous en conviendrez.

Ce genre de faux pas de la direction artistique -l'incapacité de créer des personnages féminins charismatiques et forts- se reproduit régulièrement de nos jours et serait, selon certains, dû au fait que la plupart des scénaristes sont des hommes et ont donc plus de mal à dépeindre les femmes avec la même force.

Un souci parfois corrigé malheureusement bien maladroitement. Dans le cas d'un personnage comme Jaina Portvaillant, charismatique et forte, elle reste à ce jour le personnage ayant eu le plus de romances décrites dans le jeu, de quoi faire hausser les sourcils à l'idée que le carburant principal d'un personnage féminin ne soit potentiellement que ses amourettes.

Un autre clivage important a lieu avec un personnage comme Sylvanas, l'ingénieuse dirigeante des mort-vivants, qui tombe quelque peu dans le cliché voulant que les femmes font principalement appel à la ruse pour vaincre. Un poncif qui n'est pas seul dans sa catégorie car, quand il ne s'agit pas de ruse, c'est souvent comme soigneuse ou magicienne que les joueuses et héroïnes sont le plus souvent dépeintes. On citera par exemple Alexstrasza, reine des dragons et donneuse de vie, qui en dépit de son rang très élevé et de sa nature draconique dispose d'une tenue affriolante en plus d'un titre, la renvoyant à son statut de femme.







Source : ibtimes.com - creativetimereports.org - wowhead.com - eu.battle.net - wiki.teamliquid.net



Mais qu'en est-il des joueurs et joueuses me direz-vous ? Car si l'on peut bien concevoir que ce manque de diversité parmi les figures de proues et les modèles n'aide pas les joueuses à s'identifier à un univers, sont-elles pour autant dans la mouise ?

Des discriminations frappent chaque jour l'ensemble des univers virtuels. Dans le cas de WoW les avis divergent parfois, mais par chance la communauté francophone semble moins frappée par le sexisme pur et dur qu'on peut trouver sur les serveurs anglais et américains, où certaines joueuses ont vu leur niveau de jeu remis en question par le seul fait de leur genre. Elles ont aussi été incitées à jouer des rôles de soutien plutôt que de tank ou de dps, voir à carrément se voir dire qu'elles étaient soi-disant moins apte biologiquement que les hommes à exceller à un jeu (théories fournies avec [un intense retour a l'âge de pierre]). Une situation aidée en rien par les disparités de design de certaines armures, complètes lorsque portées par un homme et montrant tantôt le nombril, les hanches ou le décolleté quand portées par un avatar féminin.

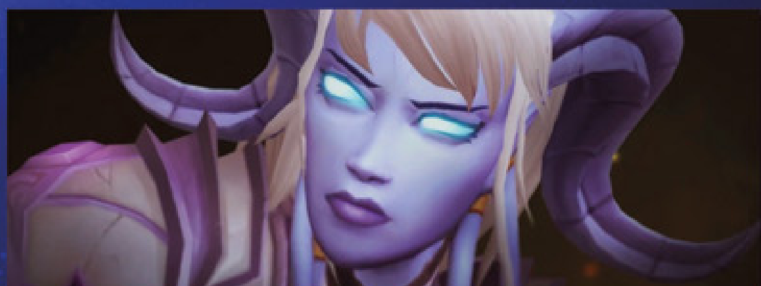
Certaines assertions sexistes subsistent toujours telles que **« les filles n'existent pas sur internet »**, ou des croyances selon lesquelles les filles ont plus tendance que les garçons à collectionner des familiers et des montures et moins à explorer le contenu hardcore du jeu (la couverture du jeu ne laissant cependant pas d'équivoque : il ne s'agit pas de World of Léa Passion Cheval). En dépit de cela des tournois réservés à la gente féminine sont régulièrement organisés.



Maddelisk joueuse Suédoise de Starcraft 2



Diablo sous une forme plus féminine lors de son apparition dans Diablo 3



Yrel exarque draeneï et personnage majeur de l'extension Warlords of Draenor

POURTANT, L'ESPOIR SUBSISTE !

Outre la propagation de personnages féminins forts et équilibrés comme a pu l'être Sarah Kerrigan la Reine des Zerg ou de nombreuses nouvelles héroïnes hautes en couleur et aux rôles équilibrés au sein du line-up d'Overwatch (des dames qui ont notamment le rôle de tank), de plus en plus de joueuses pro ou semi-pro se font une place au sein des guildes les plus prestigieuses et compétitives de WoW, ou dans les tournois Hearstone et Starcraft 2.

Si la situation actuelle reste encore inégale le jeu-vidéo continue de se démocratiser chaque jour et de faire des émules auprès des deux sexes. Beaucoup de studios de développement -y compris les plus gros tels que Blizzard- ont encore des efforts a faire vis à vis de leur communauté de joueurs et sur le plan artistique. Mais on peux d'ores et déjà observer une évolution croissante chez les différents éditeurs et développeurs afin de rendre le jeu-vidéo plus accessible et intéressant pour tous.





LE TEST DU PRÉSIDENT

J'ai testé pour vous... Burger King

Ils sont forts, en marketing, quand même, chez Burger King. Depuis quelques années, leur stratégie très progressive a rempli plusieurs objectifs : susciter l'attente chez des consommateurs qui, pour la plupart, avaient totalement oublié leur existence ; devenir un produit rare et quasi culte dans la culture pop ; installer l'idée qu'ils sont qualitativement au-dessus de leur concurrent principal, McDonald's. Avec en plus le rachat de Quick, les types posent leurs balls sur la table et y vont frontalement contre la firme de Ronald.

Burger King, pour moi, c'est d'abord un souvenir de gosse. Je ne faisais pas partie des habitués, mais je me souviens y être allé, dans ce renfoncement de la galerie Saint-Sébastien à Nancy. Dans les yeux d'un gosse, rien qui différencie a priori ce fast-food d'un autre. Mais je me souviens qu'à l'époque, déjà, les gens fantasmaient littéralement sur le fameux Whooper, et que les burgers étaient gros, très gros.





Bref, presque vingt ans plus tard, me revoici dans un Burger King, celui de Nancy. Hormis quelques moulures par-ci par-là, disons-le clairement, on pourrait se retrouver dans n'importe quel autre fast-food. C'est simple, sans fioriture, et même un peu vide. Et petit. Mais je ne suis pas venu pour faire ma Valérie Damidot, alors passons à l'essentiel : la bouffe. Oui parce que bon, vous pourrez retourner le truc dans tous les sens, ça reste de la junk food, donc je suis là pour me faire littéralement péter la panse.



Et là je dois dire que je ne suis pas déçu. J'ai pris un double cheese bacon XXL - les sandwiches avec de la salade et de la tomate c'est pour les casus - et, comment dire... c'est énorme. Le sandwich est massif mais compact, ça ne sort pas de tous les côtés, c'est appétissant. Au goût, même bonne surprise. La viande est vraiment différente de ce qu'on peut manger chez McDo ou Quick, avec un petit goût fumé vraiment sympa, et le fromage ne rend pas le tout indigeste, contrairement au double cheese de chez McDo. Pour les frites, même chose : pas molles, bien salées, on n'est évidemment pas sur des frites fraîches mais c'est très acceptable.

Est-ce le genre de bouffe que je pourrais manger lors d'une soirée JV avec des potes ? Oui, clairement. C'est un peu plus cher que le reste, mais ça assure un ventre plein sans avoir faim 30 minutes après, la taille du burger est monstrueuse, et le goût est vraiment sympa. Pas tout à fait un must, mais une valeur sûre pour tout gamer fainéant en cuisine qui se respecte.

Enfin, qui respecte tout sauf sa balance, évidemment, faut pas déconner...

VERSEAU

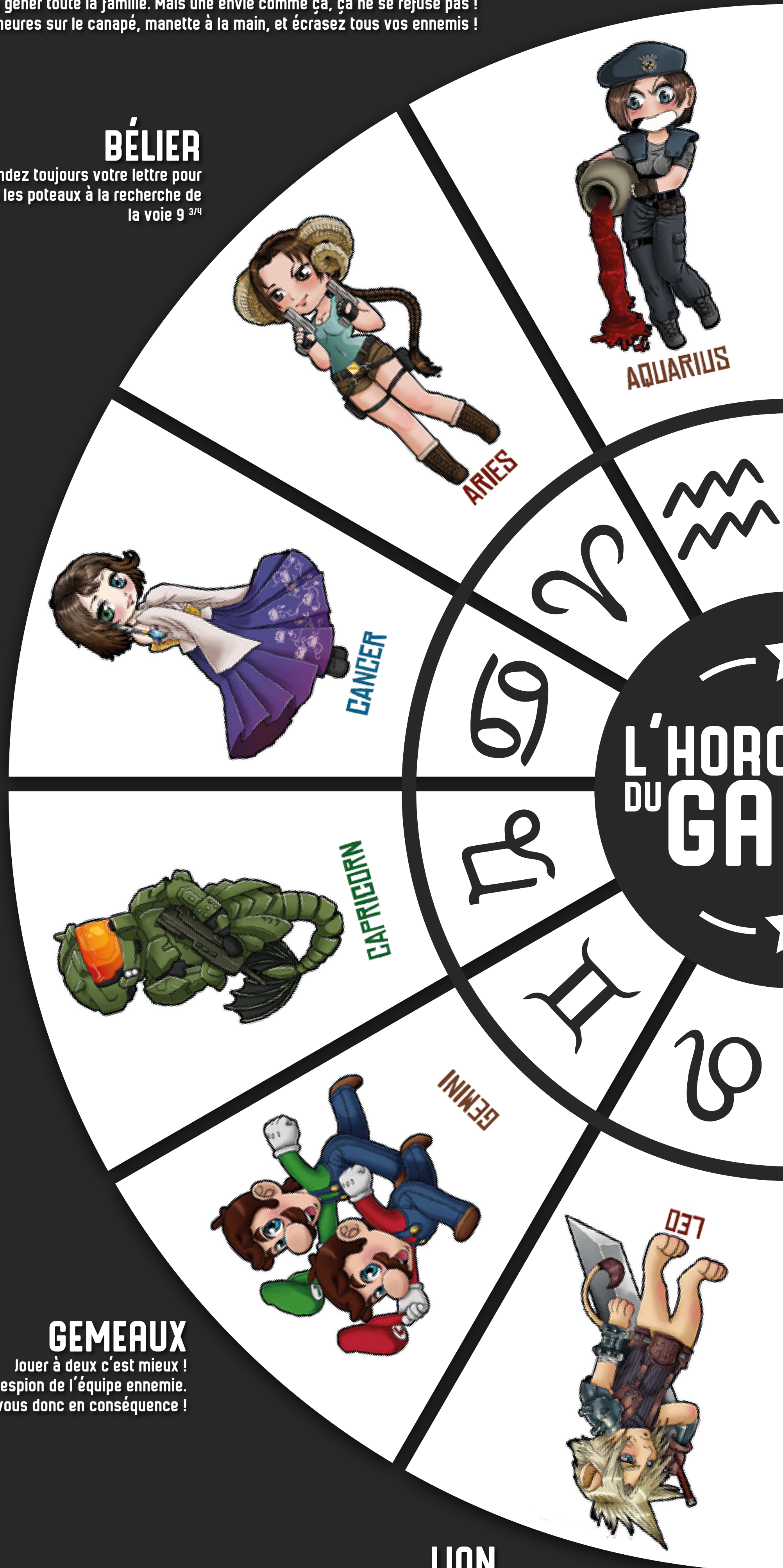
Gros changements en perspective. Le petit écran de votre ordinateur ne vous suffit plus, vous avez donc décidé de passer sur le grand écran du salon, au risque de gêner toute la famille. Mais une envie comme ça, ça ne se refuse pas ! Passez des heures sur le canapé, manette à la main, et écrasez tous vos ennemis !

BÉLIER

Vous avez un fort risque de migraine. Même si vous attendez toujours votre lettre pour Poudlard faites vous une raison et arrêtez de foncer dans les poteaux à la recherche de la voie 9 3/4

CANCER

Toxic player, vous vous sentez l'âme des plus grands trolls de l'histoire de l'internet mondial. Vous enchaînez les parties et vous ne pouvez vous empêcher d'activer votre micro et de dire à vos adversaires "gg... easy". Cela vous mènera à votre perte un jour...



CAPRICORNE

Pas trop jeux vidéo en ce moment, mais plutôt jeu de plateau ! Vous avez troqué votre écran contre un dé, des figurines et un plateau pour vous éclater entres amis autour d'une table. Pensez néanmoins à récupérer votre moniteur, car outre le fait de vous vous êtes probablement fait arnaquer à l'échange, ça peut toujours servir...

GEMEAUX

Jouer à deux c'est mieux !
Mais si vous croisez votre double, méfiance, c'est sûrement un espion de l'équipe ennemie.
Équipez-vous donc en conséquence !

LION

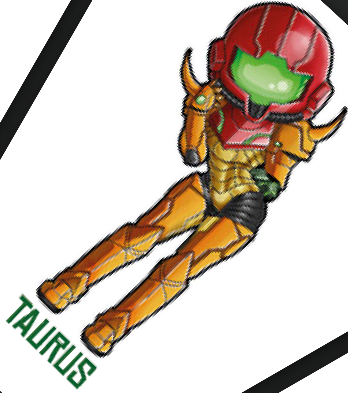
Votre instinct prend le dessus, et votre clavier en ressent les conséquences ! Arrêtez donc de rager sur lui et forcez moins sur votre voix. Vous arriverez un jour à prendre sur vous et à enfin finir un niveau de Super Meat Boy. Tout vient à point à qui... NE RAGE PAS !

Eleadrie &

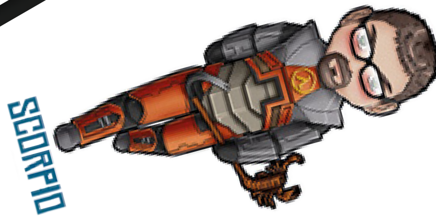
VIERGE
Une envie soudaine de partager vos heures de jeux au grand monde. Vous avez donc acheté tout ce qu'il vous fallait : fond vert, micro, webcam. Vous êtes fin prêt(e) à montrer toute l'étendue de votre talent sur Candy Crush.
Vous allez vous faire beaucoup d'amis dans le milieu du gaming.



TAUREAU
Ces derniers temps vous vous prenez pour un tank, n'oubliez pas que chacun a son rôle dans une équipe, et qu'un soutien n'encaisse rien...

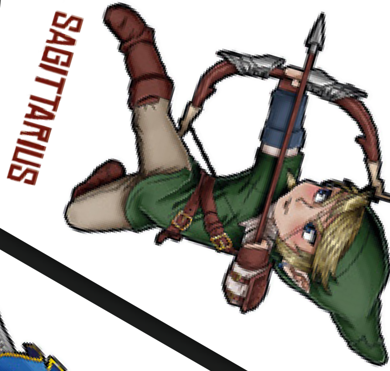


SCORPION
Risque prononcé de paranoïa. Pour une raison qui vous échappe vous êtes obsédé par les chiffres, et plus particulièrement par le zéro. Faites attention, cela pourrait finir en bagarre.



SCOPE
MER

SAGITTAIRE
Risque de brûlure.
Tel Link avec son arc, vous vous sentez l'âme d'un véritable aventurier. Avant d'aller chasser votre premier dragon, n'oubliez pas que votre arc est en bois.



POISSONS
Vous vous sentez à l'aise, il est donc temps d'augmenter votre ratio de victoire sur vos jeux préférés. Attention néanmoins à ne pas trop tourner en rond dans votre bocal. Sortez leur le grand jeu !





BALANCE
Encore en train d'hésiter !
Devenir ami avec une petite fille un peu flippante ou lui voler son Adam...
Arrêtez de peser le pour et le contre et décidez vous. Rapture ne va pas s'explorer toute seule.

Zombule

Crédit illustration : Zim
Site internet : http://mademoisellezim.com/



LORRAINE E-SPORT

ORGANISATION ET ANIMATION D'ÉVÉNEMENTS E-SPORT EN LORRAINE

Ce fanzine est l'aboutissement du travail de chacun sur des sujets choisis par nos membres. Certains articles peuvent traiter de sujets d'actualités et d'autres de sujets personnels, il est donc nécessaire de prendre ces contenus à leurs justes valeurs. En espérant que vous appréciez ce projet jusqu'au prochain numéro.



